MIDAS

Par Karl Vulliez

Introduction

Cette aventure se déroule dans le sud-ouest de la France et est une bonne occasion pour les PJs de découvrir les intrigues politico-militaires qui agitent le vieux royaume et la Gascoigne. Au cours de cette aventure ils seront en effet confrontés aux luttes d'influences entre les chevaliers génétiques et les Teufelritters qui guerroient dans ces régions, mais aussi aux intrigues de l'église du sincère repentir. II est préférable que cette aventure se déroule avant l'invasion Granbretonne, et qu'il y ai dans la mesure du possible un PJ avec des backgrounds scientifiques ou tout du moins quelques connaissances.

Une fuite bien mouvementée ...

L'aventure commence en Aquitior, puis se poursuit dans le vieux royaume sur la funeste marche des chevaliers génétiques, pour se conclure en Gascoigne. Les PJs débutent donc l'aventure en Aquitior, paisible duché français qu'ils doivent néanmoins quitter au plus vite pour une région moins hostile - il est laissé au MD l'entière liberté d'imaginer une raison susceptible de les obliger à prendre la poudre d'escampette. Les routes du vieux royaume les attendent donc, toute fuite par voie de mer leur étant interdite, et la frontière avec la Gascoigne étant bien loin après tout (là encore vous avez les moyens de leur faire comprendre). Pour simplifier la situation, si l'inspiration vous manque, vous pouvez plus simplement confier à vos PJs une mission quelconque les obligeant à voyager sur la marche des chevaliers génétiques entre Castelnis et Gorgeac.

Une fois passé la frontière de l'Aquitior, ils se retrouvent face à trois options : emprunter la marche des chevaliers génétiques pour se rendre à Gorgeac où ils peuvent espérer trouver un bateau, prendre la direction du Lyonnois et partir vers le nord, ou décider de tracer tout droit et de traverser les hautes terres. Si la dernière solution leur apparaît comme la meilleure, laissez les faire, après tout ... . Mais qu'ils voyagent vers le nord ou le Sud, ils choisissent un bien mauvais moment. En effet cette région connaît en cette période un regain de tensions, suite à une série de conflits armés entre les Teufelritters contrôlant le Nord, et les Lanciers Rouge présents dans le sud - à la tête desquels se trouve depuis quelques semaines à peine l'Eveck de Cagliostro qui n'attend qu'à faire ses preuves. Il va donc sans dire que la saison pour voyager dans cette région n'est pas la meilleure. Aussi quelque soit la direction qu'ils choisissent de prendre, après quelques jours de fuite, ils arrivent de nuit dans la petite bourgade de Bardemar. La ville qu'ils pénètrent est loin d'être accueillante, les habitants et auberges ont en effet toutes les raisons du monde d'être peut enclin à recevoir de nouveaux arrivants. Le bourg jusqu'alors sous le giron des Teufelritters a été pris par un bataillon de lanciers rouge il y a quelques jours. Si cet événement reste anodin dans la vie de ce village sans cesse pris et repris, la présence en force cette fois-ci d'un important bataillon de Lanciers Rouges (environ 250 hommes) et celle d'une dizaine de prêtres, a tendance à rendre la population peu chaleureuse. C'est donc dans une ville se préparant à un siège, où des fortifications de fortune s'installent aux carrefours des habitations, que les PJs abordent nuitamment. A peine sur les lieux, ils seront arrêtés et questionnés à plusieurs reprises avant même de pouvoir atteindre la seule Auberge prête à les accueillir, tandis que dehors un vent glacial porte au travers de la nuit les ululements des loups affamés, ... (je vous laisse broder, mais quoiqu'il arrive s'ils décident de dormir en forêt faite les réfléchir sur ce choix hasardeux). Après avoir passé un premier barrage sous l'oeil méfiant de plusieurs hommes en arme, deux prêtres les questionneront pour connaître la raison de leur présence en ces lieux et pour s'assurer de la sincérité de leur repentir. L'interrogatoire fini, s'ils se sont montrés suffisamment habiles (i.e. : ne se sont pas amusés à exposer leur magnifique bibliothèque de voyage et leur toute nouvelle trouvaille scientifique) ils échapperont au bûcher et pourront se rendre à leur auberge. Là, l'ambiance qui y règne est plutôt morose, bien que de nombreuses personnes y soient présentes. Si les PJs cherchent des informations, ils pourront apprendre auprès des membres d'une caravane de marchand que toutes les routes du nord sont bloquées et que de nombreux accrochages se sont déroulés entre les Teuffelritters et les lanciers rouges dans la région. En un mot commençant qu'il ne fait pas bon voyager vers le nord.

Au milieu de la nuit, les PJs seront tirés de leur sommeil par des bruits de combat. Deux choix possible alors : la prudence qui leur conseillera de rester terrés dans leur chambre ; ou le courage (synonyme dans le cas présent de folie) qui les poussera au combat, à eux alors de choisir leurs camps : Teuffelritters ou Lanciers rouges. Dans l'éventualité ou ils choisiraient la deuxième option, le camp gagnant sera celui qu'ils auront rejoint. Si leur préférence va aux Teuffelritters, après un sanglant affrontement ceux-ci reprennent la ville et se préparent à une contre-offensive qui arrivera dés l'aube. La contre-offensive verra alors la victoire des Lanciers rouge et des chevaliers génétiques arrivés

en renfort, il ne restera plus alors aux PJs qu'à s'esquiver ou s'ils sont très habiles à retourner leurs vestes avec panache au cours du second affrontement. Dans l'éventualité ou ils choisissent le camp de l'église et appuient les lanciers rouges (l'expérience à montrée que la chose était très improbable), la victoire acquise, sans le moindre remerciement il leurs sera conseillé de rebrousser chemin et de prendre la route du sud.

***Note :** Le MJ perfectionniste pourra s'amuser à gérer l'affrontement avec un système de combat de masse. Pour ce faire, je lui conseille de considérer des effectifs de 300 à 350 hommes du côté (théoriquement) victorieux, et de 100 à 150 pour les adversaires. Si les PJs décide de combattre aux côtés des Lanciers rouges, une autre manière d'influencer l'issue du combat en réduisant l'écart d'effectif est d'accorder un avantage défensif important aux troupes tenant la ville.*

Sur la marche des chevaliers génétiques ...

Les voilà donc partis (de grès ou de force) vers le sud, en route pour Gorgeac empruntant la marche des chevaliers génétiques (pour la description des lieux et si l'envie vous prend d'inclure quelques imprévus, se référer au supplément la France ou à la seconde parie de la campagne "les portes du paradis"). Alors, qu'ils se trouvent en chemin à proximité d'une bifurcation, les PJs aperçoivent sur le bas-côté un homme d'une trentaine d'année appuyé sur un tronc d'arbre en train de tousser très fortement, avant de s'effondrer sur le sol. Si les PJs s'approchent suffisamment de lui, ils l'entendront soupirer dans un dernier effort : il faut l'empêcher, il est fou ... " (N.D.A. : je sais, c'est très original comme introduction). Puis c'est face contre terre qu'il finira par mourir dans de douloureuses convulsions. Si les PJs auscultent le corps, ils constateront une marque de morsure sur sa main gauche, et sur son corps en plusieurs endroits les stigmates de diverses maladies contagieuses (peste, lèpre, ...). Un PJ avec des connaissances de la biologie ou de la médecine pourra se rendre compte que l'homme est mort terrassé par un étrange patchwork de maladies virales très virulentes. S'ils manipulent le corps sans précaution, le MJ est libre de faire tirer un jet sous CON x 3 ou 4, pour voir si les PJs contracte l'une de ces infections (un virus de virulence inférieur à 3 ou 4 est recommande). Concernant les effets personnels du mort, les PJs pourront trouver dans une sacoche abandonnée sur le sol à quelques mètres de là, plusieurs parchemins et un petit cahier relié de cuir portant la mention : "MIDAS - Wissenschaft Buch VIII". L'ensemble de ces documents est écrit en Allemand ancien, mais même s'ils ne parlent pas la langue, les nombreux croquis et les innombrables tableaux de chiffres qui parsèment ces documents permettent de les identifier aisément comme des documents scientifiques successibles de receler quelques brides de savoir. Parmi les autres détails que les PJs peuvent remarquer, ils pourront constater que l'homme porte d'épais gants de cuir et a autour du cou une sorte de foulard de soie, faisant office de masque protégeant son visage. Les PJs pourront aussi pister les traces du mort, les fourrés piétinés dans la hâte traçant un chemin très net à travers les herbes hautes. Si la curiosité les pousse sur ce chemin, après deux cent mètres ils arrivent au milieu d'une petite clairière. Là, ils y trouveront autour de ce qui semblait être un camp de fortune mis à sac, les corps de quatre hommes qui tous ont en commun de porter sur leurs amures les mêmes insignes : les armoiries de l'ordre des chevaliers génétiques. A en juger par leurs blessures, les PJs concluront rapidement que ces hommes sont mort en mêlée très récemment. Une inspection plus poussée des lieux pourra mettre en évidence le fait que les attaquants étaient au nombre de huit, et que parmi les quatre victimes l'une d'elles en faisait partie. Mais encore à en croire les restes de deux cordes tailladées, qu'une personne devait être tenue prisonnière. C'est donc très perplexes avec peu ou prou d'éléments que les PJs reprendront leur route.

De l'amabilité d'un Eveck, et de celle de l'inquisition ...

De nouveau sur la route, une demi-journée après ces événements alors que le soleil décline à l'horizon, et que le temps est venu de se hâter vers le village que l'on aperçoit au loin pour y trouver gîte et logis, ils tombent nez à nez avec une petite troupe de lanciers rouge escortant plusieurs prêtres. A la tête de ce groupe d'une vingtaine de personne, fièrement assis sur une très belle monture arborant une robe de cérémonie haute en couleur et en décoration, se trouve le dénommé Ricardo Pyros, Eveck itinérant en charge des affaires de haute inquisition. Ce noble Spanyar est l'archétype de l'arrogant imbu de sa personne et de sa position, et les PJs auront l'occasion d'apprécier sa personne aux cours des interrogatoires qu'il leur fait subir. La première confrontation avec ce personnage se déroule donc à proximité du village. Là, dans l'impossibilité de fuir, ils sont mis aux arrêts par plusieurs lanciers rouges et conduit devant l'Eveck qui du haut de sa monture les dévisage d'une moue réprobatrice. Mis à genoux (par la force si nécessaire) devant son éminence, celle-ci présentera devant leur visage une petite croix de bois noire, que le dogme veux que l'on baise pieusement. Deux cas de figure se présentent alors, les PJs comprennent ce qu'on leur veut et agissent selon la tradition, dans ce cas l'interrogatoire qu'y suivra restera dans les limites de l'admissible et se limitera à des questions concernant leurs identités et la raison de leur présence en ces lieux. Par contre dans le cas contraire, après une magistrale baffe qu'ils recevront de la main même de l'Eveck, l'interrogatoire qui suivra sera nettement plus pénible, les questions et le ton plus incisif. Toujours à genoux , ils seront mis torse nu avant d'être fouettés sous les cris de "repentez-vous infidèles" (arrangez-vous pour qu'ils n'endurent pas plus de la moitié de leurs Pvs en dégât). Considérant, l'épineuse question des livres ou objets technologiques que les PJs pourraient avoir avec eux, on dira que le détail de la fouille a été oublié dans l'empressement (il serait dommage qu'ils finissent sur un bûché au bord d'une route de campagne, sans avoir connu le tribunal de l'inquisition de Gorgeac, mais là je m'avance un peu). Tout ceci se fera dans la précipitation, et une fois tout fini c'est avec grande

hâte que l'inquisiteur et sa troupe repartiront. Qu'ils agissent avec finesse ou qu'ils commettent l'erreur de se monter ignorant (ou pire arrogant), l'Eveck doit leur paraître comme quelqu'un d'absolument odieux.

Ou tout se complique, et où l'on se dit que l'on aurait du rester chez soi

Le voyage vers Gorgeac se termine enfin après une journée et demi de marche. La dernière partie de ce voyage se déroulera sans problème. Seul fait marquant - ou plutôt troublant - qui laissera peut-être les PJs perplexes : ils seront dépassés par un cavalier appartenant à l'escorte de l'Eveck chevauchant ventre à terre en direction de Gorgeac. Une fois arrivés en ville, après quelques contrôles réglementaires d'identité et de mutation, ils passent l'enceinte puis se font arrêter en pleine rue par deux chevaliers génétiques. Il s'agit respectivement d'un capitaine et d'un commandant - donc des personnes d'un relativement élevé - qui très poliment, presque trop poliment, leur demande de bien vouloir les suivre, prétextant qu'une importante personne désire les rencontrer. Le genre d'invitation qu'il est difficile de refuser. Contraints, mais à priori non forcés, ils suivent ces messieurs pour entrer dans l'enceinte principale de la forteresse. Là, traversant la garnison après avoir été débarrassé de leurs effets personnels, ils finissent dans le bureau du maître des lieux : le baron et Landmeister Guy de Saint Blur. Ce noble français sous des airs très distingués et une gentillesse apparente cache un homme machiavélique au bon sens du terme (voir description en fin de ce scénario). Il se pressente au PJs comme le commandant de la garnison de Gorgeac et comme - de par son statut de Landmeister - la personne en charge des affaires tant militaires que politiques de la région sud-ouest du vieux Royaume. Très sympathique (cachant merveilleusement bien ses intentions) durant toute la conversation, il commencera par s'enquérir de la bonne santé des PJs, avant de les interroger sur leurs identités, la raison de leur présence à Gorgeac et leurs projets immédiats. Puis il finira par leur poser une étrange question : "le nom de Midas vous évoquent-il quelque chose?". Quelque soit la réponse des PJs, il gardera un ton très neutre, puis informé ou non de leur mésaventure de voyage, il leur posera à nouveaux une question non moins étrange : " Les chevaliers de l'hérésie, cela vous dit-il quelque chose?". Sur une réponse négative des PJs (le cas d'une réponse affirmative restant improbable), il enchaînera et leur racontera l'historique presque exhaustif de la secte (cf. la description de la secte en fin de scénario). Le portrait qu'il fera du Baron Von Killheim et des activités de la secte sera particulièrement noir, la liste des crimes (véridiques ou non) dont il les rend responsables est en effet longue comme le bras, allant de l'enlèvement d'enfant aux pires tortures en passant par l'assassinat politique et la corruption. Dans son poignant exposé, il omettra néanmoins quelques détails : la véritable identité du baron, les liens qui unissent les chevaliers génétiques à la secte, et surtout le fait qu'il en soit l'un des membres influents. Son exposé à peine terminé, l'entretient sera interrompu par l'entrée de l'un de ses serviteurs venant lui annoncer que Monsignor Pyros est dans l'antichambre de son bureau, et désire être reçu immédiatement. L'annonce à peine faite, l'Eveck ferra son entrée forçant presque la porte, escorté par quatre hommes en arme, ceci avant même que le Landmeister n'aie le temps de donner la moindre instruction. Après quelques civilités quelques peu agressives entre les deux hommes, l'Eveck se tournera vers les PJs et leur annoncera sur un ton cassant :" Vous! Immoraux mécréants devant dieu, par la grâce des pouvoirs que me confère la sainte église, qu'ici s'exécute votre arrestation pour crimes de haut blasphème et complot contre les saintes institutions. Le tribunal de l'inquisition saura juger de votre sort". Le Landmeister ne cherchera pas à intervenir en la faveur des PJs, et se contentera de demander des explications quant à la raison de leur arrestation. Question auxquelles, Pyros répondra sèchement mais honnêtement : "Le tribunal de l'inquisition en décidera demain". C'est donc sous bonne escorte qu'ils quitteront la garnison, pour un cachot humide au sous-sol d'un bâtiment ressemblant à une église, leurs armes et bagages toujours aux mains des chevaliers génétiques.

Petit retour en arrière ...

Avant d'aller plus loin, il convient de revenir sur le rôle et les actions de chacun dans les derniers jours. A commencer par le Landmeister Guy de Saint Blur (dont on trouvera les caractéristiques et une description sous la rubrique les personnages). Derrière cet homme en apparence si noble, aux grands discours humanistes se cache en réalité un fin et retors manipulateur. Membre de la secte des chevaliers de l'hérésie depuis plus de dix ans, il a toujours servi son gourou, le baron Von Killheim, avec talent et habileté, jusqu'au jour où il apprend par la bouche d'Eric Auterio, un scientifique au service de la secte qu'un projet du nom de Midas vient d'aboutir. Alarmé par la nature du projet et l'utilisation que le Baron compte en faire, il prend alors conscience de la folie et des véritables mobiles de Von Killheim, qui place ses intérêts personnels avant ses idées. Dans le même temps, le dénommé Auterio réussi à fuir le quartier général du baron emportant avec lui Midas et un livre de notes. Von Killheim réalisant la trahison de Auterio et de Saint Blur décide alors de lancer à leurs trousses non pas ses hommes mais l'inquisition de l'Eglise du sincère repentir. Les ordres en ce sens à peine passés, il réalise alors que dans sa fuite Auterio a non seulement emmené avec lui Midas (perte en premier lieu négligeable à ces yeux), mais a aussi subtilisé un ouvrage indispensable pour la réalisation d'un nouveau spécimen. C'est donc dans la précipitation, qu'il lance alors ces propres hommes aux trousses des fuyards. A l'issue d'une course poursuite à travers la Gascoigne et le Vieux Royaume, c'est finalement à l'endroit même où Auterio était censé retrouver les renforts envoyés par de Saint Blur, que l'histoire tourne mal. Les hommes du Landmeister sont tués au combat, et Auterio mordu à la main par Midas et mortellement contaminé n'a le temps que de parcourir quelques centaines de mètres avant de s'effondrer en lisière d'un chemin, sur lequel les PJs ont eu la bien étrange idée de passer. De son côté,

l'inquisition en la personne de Monsignor Pyros, averti de la présence sur la marche des chevaliers génétique de la présence d'un dangereux groupuscule de sorciers affiliés à la secte des chevaliers de l'hérésie, se met aussi sur les traces des fuyards. Arrivé quelques heures trop tard sur les lieux de rencontre, après inspection Pyros pense que les PJs, qu'il a croisé quelques heures auparavant, ne sont pas étranger aux événements, et dépêche alors un de ses hommes pour organiser leur surveillance et leur arrestation à Gorgeac. Gorgeac, où de Saint Blur, informé de l'agitation qui anime l'inquisition et ne voyant pas revenir ses hommes décide de prendre les devants, en interceptant les PJs avant Pyros pour les interroger. La suite est connue.

L'inquisition, quelle belle institution ...

Les PJs se trouvent donc dans une bien désagréable situation, engeôlés dans l'attente de leur procès ils n'auront guère que quelques heures pour préparer leur défense. Le lendemain à l'aube ils seront lourdement enchaînés puis conduits à travers la ville jusqu'à la cathédrale Santa Flana, où siège, sous le bon directoire de Monsignor Pyros, le tribunal de la sainte inquisition. Dans la cathédrale, ou il règne une atmosphère tendue et solennelle, les PJs sont conduits devant une audience composée en partie de représentants de l'église du sincère repentir (20 lanciers rouges, 15 diacres, 8 prêtres plus le grand inquisiteur), de l'ordre des chevaliers génétiques (15 chevaliers) plus quelques curieux. Après un rapide test au détecteur de mutation, l'inquisition commence avec la lecture des charges retenues contre eux, qui vont de l'injure au blasphème en passant par la pratique de la sorcellerie, la torture d'enfant et l'hérésie. Le plaidoyer de l'inquisiteur à peine achevé, il leur sera posé la rituelle question : « Acceptez-vous un sincère repentir pour laver vos fautes et vos péchés». S'ils tardent trop à répondre par l'affirmative à la question, c'est à coup de bénitier (l'arme de prédilection des lanciers rouges pour mémoire) qu'on leur fera entendre raison. Le repentit déclamé haut et fort, et alors qu'avec pompe les membres du jury s'apprêtent à se retirer pour discuter de la nécessité ou non de procéder au bûcher, c'est avec fracas que de Saint Blur fait son entrée escorté de quelques hommes. Après quelques phrases d'excuse pour justifier la manière peu cavalière avec laquelle il a oser interrompre une aussi respectable assemblée, le Landmeister se dirigera vers Pyros et lui remettra un parchemin. Après une rapide lecture, Pyros cachant mal sa colère donnera l'ordre aux lanciers rouges de libérer les "hérétiques". Les PJs libérés de leurs chaînes seront raccompagnés par de Saint Blur et ses hommes sans un mot d'explication jusqu'à la citadelle de Gorgeac. Là des uniformes et des armures de l'ordre des chevaliers génétiques leur seront remis, et une fois changés ils seront conviés dans le bureau du Landmeister.

Note : *Durant la scène du tribunal, il est conseillé d'en rajouter un peu dans le tragique, car il important que les PJs prennent pleinement conscience de la menace que représente l'inquisition. Il faut en effet qu'ils craignent l'église du sincère repentir au point de considérer l'ordre des chevaliers génétiques comme une organisation finalement très sympathique.*

On joue le gambit...

De retour dans le bureau qu'ils avaient visiter la veille, c'est autour d'une grosse collation servie sur l'immense bureau du Landmeister, qu'ils s'attableront et écouteront les explications qu'ils attendent avec impatience. De Saint Blur n'ira pas par quatre chemins pour leur faire comprendre qu'il ne doive leur salut qu'à son intervention in extremis, il leur apprendra aussi qu'ils sont maintenant aux yeux de l'église du sincère repentir des agents d'informations Germains au service de l'ordre des chevaliers génétiques. Couverture qu'ils doivent à un faux rédigé de la main du Landmeister, qui aux dires de ce dernier ne devrait tenir que jusqu'à ce que l'église en vérifie la validité (vraisemblablement deux à trois semaines). L'heure est grave et le temps presse, d'autant qu'à la lecture des documents que les PJs avaient récupérés, il semblerait que Von Killheim à l'aide de son groupuscule de fanatiques s'apprêterait à propager une terrible épidémie à travers la Gascoigne et le vieux Royaume. C'est avec ces paroles inquiétantes, mais propre à réveiller la fibre héroïque qui sommeille en tout aventurier, qu'il leur proposera de partir à la recherche de Von Killheim pour le localiser et l'arrêter avant qu'il ne commette sa folie. Mission aux objectifs très louables, qui présente l'avantage de leur permettre de quitter le vieux Royaume pour la Gascoigne et de se mettre ainsi quelques temps à l'abri des foudres de l'inquisition. Les seuls éléments qu'il a en sa possession est la connaissance d'étranges (et nombreuses) disparitions et enlèvements sur la frontière de l'Aquitor et de la Gascoigne, qu'il pense imputable à la secte et à ses activités de sorcellerie. Il leur propose donc de leur fournir argents et matériels nécessaires pour cette mission, ainsi qu'une escorte pour les conduire jusqu'à la frontière de la Gascoigne. Cette escorte ayant pour instruction de les attendre trois semaines. S'ils venaient à localiser Von Killheim dans les délais impartis, ils seraient alors raccompagnés jusqu'à Gorgeac pour prendre un bateau et quitter le Vieux Royaume pour la destination de leur choix, pendant que de son côté il se chargerai d'intervenir militairement contre le baron. Proposition alléchante pour des aventuriers au grand c?ur, sans le sous et désireux de quitter une région où ils ne sont guère bienvenus, d'autant que s'ils refusent on leur signifie aimablement que la geôle reste l'endroit le plus sûr pour eux. Cette mission proposée de manière à ne pouvoir être refusée, cache en réalité un piège dans lesquels les PJs vont servir bien malgré eux d'hameçons. En effet loin d'être une bonne âme soucieuse de sortir les aventuriers de leurs problèmes, le Landmeister compte les utiliser pour conduire l'inquisition Spanyarde jusque dans la tanière de Von Killheim. Dans cette partie d'échec à trois, de Saint Blur fait le double pari que Monsignor Pyros ne lâchera pas le morceau et fera suivre les PJs, et que de son côté Von Killheim cherchera à entrer en contact avec les PJs - pour s'assurer de sa motivation il fera circuler la rumeur au sien du réseau installé par la secte que les PJs sont toujours en possessions des

documents volés concernant le projet Midas. En jouant ce gambit et en poussant les deux partis à la confrontation, il espère stopper le Baron Von Killheim sans se découvrir.

Début de l'enquête ?

Si jusqu'à présent le scénario était très directif, dans sa dernière partie articulée autour d'une enquête, il devient très "open". Le déroulement des événements se faisant dans un premier temps au grès des initiatives des PJs. Dans ce qui suit sont présentées chronologiquement quelques pistes possibles qui peuvent être prises par les PJs, cette liste est bien sur non exhaustive et selon l'inspiration de vos joueurs les événements peuvent prendre un tout autre tournant. De même le dénouement présenté n'est qu'un des nombreux dénouements imaginables.

Les disparitions : rumeurs et premiers éléments

C'est à peu de chose près la seule piste qu'ils ont, mais le peu d'éléments qu'a put leur fournir de Saint Blur ne les aide au départ qu'à délimiter géographiquement une région où la secte présente une forte probabilité d'être installée. Toujours est-il qu'ils passeront sûrement leurs premiers jours d'enquête en Gascoigne à interroger la population locale sur les événements récents. Au fils des auberges et des rencontres ils pourront apprendre les différentes rumeurs suivantes (libre à vous d'étoffer, en y ajoutant en particulier avec de fausses rumeurs).

D8	**Table de Rumeur**
1	Des enfants âgés entre 5 et 20 ans disparaissent sans raison depuis bientôt 3 ans, le nombre de ces disparitions a augmentés dramatiquement les derniers mois.
2	Des sorciers d'Aquitior (évolutionnistes) malgré la forte présence de l'église et les interdictions visitent régulièrement la région et viennent y traiter des affaires avec des voleurs d'enfants.
3	Vingt deux corps de mutants atrocement mutilés ont été découverts au fond d'un puits il y a deux semaines, certains affirment avoir reconnu les corps de leurs enfants enlevés.
4	Trois mois en arrière, une grippe inconnue a tué une quinzaine d'enfant en bas âge en quelques jours, avant de subitement s'estomper.
5	Les disparitions ne seraient pas le fait d'une seule personne mais celle d'un groupe de voleurs d'enfants très organisés.
6	D'influentes personnalités (le nom de certains marchands circulent même) seraient impliquée et organiseraient et des ventes aux enchères seraient organisées dans de grandes demeures bourgeoises.
7	Ni les autorités, ni l'église du sincère repentir ne se sont jamais souciés de ce problème.
8	Un riche et influent marchand a été retrouvé il y deux jours dans sa chambre, terrassé par une étrange maladie alors que six heures auparavant il se portait parfaitement bien. Les autorités mènent l'enquête.

Notes :

1. Le MJ est libre de distiller à loisir ces informations, sur la période qu'il désire. Il peut être amusant en particulier de faire durer l'enquête de sorte que le dénouement se déroule à la limite du délai qui leur est imparti.

2. Durant toute l'enquête et en particulier durant cette première phase où ils seront très exposés, ils seront suivit par des agents de Pyros, des confrontations sont éventuellement envisageables si les PJs viennent à s'apercevoir qu'ils sont suivit (cadre idéal pour instaurer un climat de saine paranoïa). Pareillement, selon la discrétion dont font montre les PJs (volontairement ou non) Von Killheim et ses agents pourront aussi tenté d'entrer directement en contact.

3. Les PJs pourront jouer sur la franche haine de l'église du sincère repentir qui habite les gascons pour mener plus facilement leur enquête. Libre au MD de leur suggérer cette idée - le voyage entre le vieux royaume et la Gascoigne est un moment idéal pour les PJs d'apprendre ce genre de détails auprès de leur escorte.

Sur la base de ces rumeurs et de ces éléments, l'enquête peut alors prendre plusieurs directions.

Infiltrer le milieu des trafiquants d'enfants

Pour ce faire les moyens ne manquent pas. Par exemple, une fois repéré un lieu de rencontre et un intermédiaire, les PJs peuvent se faire passer pour des acheteurs potentiels (ou dans le même genre d'idée repérer un acheteur potentiel - un étranger à la ville avec un profil laissant penser à quelqu'un d'instruit - et le suivre). A eux alors d'être crédibles, et si ils viennent à manquer de finesse dans leur approche ils tomberont alors dans une embuscade organisée pour éliminer ces gens trop curieux - veilliez à ce qu'ils s'en sortent avec éventuellement un de leur agresseur toujours en vie qui puisse les relancer sur d'autres pistes. Si ils arrivent à se faire passer pour des acheteurs, après une série de rendez-vous destinés à les tester, ils se verront inviter dans une grande demeure bourgeoise (le choix de l'endroit importe peu) à assister à une vente aux enchère somme toute très classique, au délai près que la marchandise mise à prix ici est constituée essentiellement de femmes et d'enfants. Dans l'assemblée, parmi la quinzaine de personnes présentes se trouvent des agents du Baron Von Killheim, qui achèterons durant cette sordide soirée la totalité des jeunes enfants, soit plus des deux tiers de la marchandise proposée. Avec les quelques éléments qu'ils possèdent, si ils font la corrélation ils pourront alors entrer en contact avec la secte. Là encore les modes d'approche sont variés, se faire passer pour des scientifiques en quête de mécènes, les avertir de la menace qui peut peser sur eux, laisser échapper nonchalamment le non de Von Killheim ou celui des chevaliers de l'hérésie, ou encore plus facile et plus classique les suivre une fois la

réunion finie. Quoiqu'il arrive, la vente terminée toute les personnes ayant achetées quelque chose (éventuellement un joueur au grand c?ur) se verront remettre une enveloppe contenant la localisation de l'endroit où ils doivent récupérer leur marchandise. En cas de filature, si les agents du barons n'étaient pas difficile à suivre jusqu'à ce lieu, une fois récupéré leur achats (une demi-douzaine d'enfant) le groupe se scindera en quatre et deviendra plus difficile à poursuivre. Les petit groupes se dirigeront vers la rase campagne en empruntant de petits sentiers (utilisation de la compétence pister peut s'avérer indispensable) divergents, pour converger après quelques heures de marche vers l'auberge du petit baron. Auberge de laquelle ils ne ressortiront ni le lendemain, ni le surlendemain, ni les jours suivants. Si par contre, ils "sympathisent" avec les agents de Von Killheim, ceux-ci conviendront d'un rendez-vous en terrain neutre avec les PJs pour le lendemain - et nul doute que d'ici là les PJs seront surveillés de près. Le rendez-vous se déroulera de nuit dans une clairière à quelques lieux de l'auberge du petit baron.

A cet instant l'enquête s'ouvre sur deux directions distinctes : une visite discrète à l'auberge, ou un rendez-vous avec Von Killheim où les révélations des uns des autres vont faire changer beaucoup de chose.

S'intéresser aux morts mystérieuses

Si la plupart des morts sont trop anciennes pour fournir des informations exploitables, la mort très récente de Julio Borgos (grand marchand, ami et financier de Von Killheim qui a fait l'erreur d'émettre quelques réticence sur le projet Midas) est une bonne piste. Si aller voir directement les autorités n'est pas en soit une bonne idée, même si elle accélérerait une confrontation avec la secte (qui comme les PJs peuvent s'en douter sont corrompues par la secte), interroger son personnel ou d'autres personnes qui lui serait proches peu permettre d'avancer sur différentes pistes. Ils pourront apprendre avec plus détails les circonstances étranges de sa mort, la petite visite qu'il aurait eut quelques heures avant de se trouver mal et de décéder, mais aussi l'habitude qu'il avait de se rendre à l'auberge du petit baron, ou encore de s'absenter certains soirs pour traiter des affaires sur lesquelles il reste très discret, et toute sorte d'autres détails plus ou moins intéressants. Fouiller sa demeure, malgré le danger (les autorités mènent une enquête sur sa mort, et trouver des boucs émissaire aussi facilement serait une vraie aubaine) pourrait aussi s'avérer très intéressant. Libre à vous de leur faire découvrir sa correspondance avec Von Killheim ou ses livres de comptes laissant apparaître l'étrange rubrique "fonds Germains". Que leur façon d'agir est soulevée la curiosité des agents de la secte, où qu'ils aient découvert le lieu des rendez-vous nocturnes de Borgos (salle des ventes aux enchères) ou que l'auberge du petit baron est un lieu intéressant, on en revient aux deux mêmes options que précédemment.

***Notes :** Là encore, d'autres pistes où d'autres événements sont très facilement envisageable.*

Visite de l'auberge du petit baron

Au fil de l'enquête ils finissent donc par entendre parler de cette auberge. Si sûr d'avoir localisé le quartier général de la secte, ils s'en retournent vers leur escorte ils ne trouveront au point de rendez-vous qu'un des officiers du Landmeister qui leur fera comprendre qu'avant toute action offensive, il désire plus d'éléments - une reconnaissance des lieux en quelque sorte. Ils leur restent alors à s'introduire dans l'auberge, en prenant une chambre par exemple. Ensuite, si interroger le personnel (et l'aubergiste en particulier) leur assurerait une fois encore une confrontation rapide avec Von Killheim, surveiller les allés et venues des habitués ou fouiller les lieux sont des moyens qui peuvent leur permettre de découvrir le passage secret qui conduit aux sous-sols (voir plans). Un élément qui peut les conduire sur cette piste est de s'apercevoir que d'une part l'auberge n'a apparemment pas de cave - détail relativement étrange - et d'autre part que le personnel y est un peu trop nombreux. Au détour d'un couloir, si il suive des membres du personnel, ils pourront être surpris de le voir passer plusieurs heures dans le débarras, voir éventuellement quelqu'un d'autre en sortir des heures plus tard. Une fois l'accès aux sous-sols découvert, une petite visite s'impose. Visite des lieux qui devra se dérouler de nuit et dans la plus grande discrétion, sans quoi il est fort à parier qu'ils n'iront pas très loin. Pour la descriptions des lieux, se reporter aux plans. Dans le meilleur des cas, ils atteindront la cellule de Midas, endroit où il convient que Von Killheim fasse une entrée théâtrale si vous tenez à la vie de vos PJs. Découverts à un moment ou à un autre, une très instructive conversation avec le Baron s'en suivra.

***Notes :** N'hésiter pas à faire durer, l'enquête et la visite de l'auberge et les éventuelles rencontres qu'ils peuvent y faire.*

Où l'on apprend des choses ?

Que se soit en pleine campagne, dans les sous-sols de l'auberge, ou ailleurs, la confrontation avec Von Killheim se déroulera*. Criminel psychotique, il n'en reste pas moins un homme aux nobles manières, la conversation sera donc tendue mais très courtoise. Selon les informations que laisseront échapper les PJs (sous contrainte ou non) - et il serait étonnant que les noms de Saint Blur et de Pyros n'arrivent pas dans la conversation - Von Killheim en dira alors plus alors plus ou moins sur son organisation et ses objectifs. Libre ici au MJ de révéler les détails qu'il juge utile et de bon aloi, la liste ci-dessous est une liste non exhaustive d'information qu'ils peuvent apprendre :

- L'appartenance de Saint Blur à la secte et son rôle dans l'organisation,
- L'ampleur du réseau des chevaliers de l'hérésie et leur doctrine exacte,
- La nature du projet Midas et se qu'il compte en faire,
- Leur présenter le dénommé Midas,
- Leur faire comprendre qu'ils ont été les jouets de de Saint Blur, et n'ont servit dans cette histoire que d'appât, l'inquisition

jouant le rôle du chasseur aux aguets,

- Les informer que l'auberge est sur le point d'être attaquée par les hommes du sincère Repentir, si l'on en croit les dires d'espions neutralisés et questionnés la veille,
- Leur raconter son histoire personnelle (présentée à son avantage évidemment), etc...

Quoiqu'il puisse révéler au cours de la conversation, il cherchera à en apprendre le plus possible sur les actions de Saint Blur, et en particulier ce qu'il a fait du dernier ouvrage qui lui manque. Il cherchera aussi à les endoctriner et les mettre à son service, en leur faisant miroiter richesses et pouvoir, mais aussi en leur faisant comprendre que le suivre est la seule voie de salut, face à l'inquisition qui les considère comme coupable sans jugement et le Landmeistrer qui a sûrement déjà donné l'ordre de les supprimer.

Notes : *Là encore, selon les actions des PJs le s événements peuvent se déroulé tout autrement. Par exemple, si après avoir visité ses quartiers ils découvrent que sous l'identité de l'aubergiste se cache en réalité Von Killheim, l'idée leur prend de le neutraliser, avant que lui même n'agisse.*

Un choix difficile et une conclusion ?

C'est dans une auberge encerclée, prête à être investie dès l'aube par une centurie de Lanciers Rouges dirigée par Monsignor Pyros en personne, que va se conclure cette histoire. A ce stade, deux options se présentent selon que les PJs ont choisit de suivre Von Killheim, ou ne renonçant pas à leur idéaux ont préférés rejeter sa proposition. Dans le premier cas de figure, les PJs partiront au beau milieu de la nuit en compagnie de leur nouveau maître, accompagnés de Midas et d'une escorte armée formée de ses plus fidèles lieutenants. Ensuite, advienne que pourra, mais servir un illuminé comme Von Killheim recherché à travers l'Europe par deux puissantes organisations n'est pas forcement une situation de tout repos (surtout quand on sait que son maître n'hésite pas à sacrifier la vie de ses hommes). Dans le second cas de figure, les PJs seront enfermés dans le second sous-sol en compagnie des disciples (une bonne vingtaine de personnes) que le baron sacrifie derrière lui ne fuyant qu'avec une poignée de fidèle (principalement des guerriers). Tandis qu'incrédule, tous ce monde ne pouvant croire qu'il vient d'être trahit par leur maître, perdra son temps en discussion (les PJs auront fort à faire pour les convaincre qu'ils viennent d'être abandonnés par leur gourou et promis à une mort certaine dés l'aube), un incendie se déclarera au premier sous-sol pour se propager rapidement jusque dans les laboratoires. La situation est donc assez critique, les PJs devront alors faire preuve d'initiative si ils veulent s'en tirer sans encombre, mais se n'est pas le matériel ni les compétences qui manquent dans cet endroit pour trouver un moyen de circoncire l'incendie et de forcer les portes vers la sortie. Une fois sortit de cette souricière, l'histoire peut se terminer ou non, si l'inquisition au vu du bâtiment en flamme à décider d'intervenir. Les conclusion peuvent alors être multiples : une simple mais intense course-poursuite, une arrestation suivit d'un interrogatoire serré (sous la direction de Pyros) pouvant déboucher vers de nouveaux arrangements et une collaboration future pour retrouver Von Killheim ou faire tomber le Landmeister, une bataille rangée qui risque de fort mal se finir, etc ? Et donc quoiqu'il arrive, pas mal de role-play et d'action en perspective, la conclusion étant très ouverte et largement conditionnée par les actions et les initiatives des PJs.

Et on gagne quoi au final ?

Avant tout de puissants ennemis : un criminel illuminé, un Landmeister et par extension son organisation, la puissante église du Sincère Repentir en la personne d'un zélé inquisiteur prêt à traverser l'Europe entière pour vous retrouver. A coté de cela, les PJs ont put éventuellement au cours de les explorations de l'auberge et de ses sous-sols trouver des objets ou des document scientifiques, voir si ils ont découvert la pièce secrète dans la chambre du baron un peu de l'or et des joyaux (Von Killheim n'a put emporter l'intégralité de son trésor avent de fuir, mais il faudra sûrement braver les flammes pour récupérer les restes). Ils ont aussi put sympathiser avec certains des disciples de la secte (des scientifiques et érudit de haut niveau) capable peut-être de leur révéler des secrets technologique

Un dernier mot ?

Cette aventure, certes assez difficile est une bonne aventure d'introduction ou toute sorte de profils d'aventurier peuvent trouver leur place et un rôle à jouer. En plus de faire découvrir cette partie de la France avec son contexte politique, c'est un moyen bien pratique de faire vos joueurs des ennemis (et donc futurs opposants) de l'Eglise du Sincère repentir et des Chevaliers génétiques, deux organisations qui selon la période de jeux sont de bons substitut - si je peut me permettre - aux granbretons en tant que méchants. Ajoute à cela, que les idées de suites à ce scénario ne manquent pas : arrêter Von Killheim, retrouver les 8 ouvrages, se venger de Saint Blur, réussir à échapper a Pyros, etc...

Concernant les PNJs décrits dans le chapitre qui suit, leur stat et surtout leurs compétences correspondent à ceux de personnages développés avec l'ancienne édition. Pour ce qui est des lieux visités par les PJs, d'autres plans présentés de manière équivalente à ceux de l'auberge existent, et je reste à disposition pour vous les faire parvenir. En dernier lieu, l'orthographe et parfois la syntaxe sont malheureusement désastreuses, je m'en excuse.

Les PNJs

Baron Guy de Saint Blur

Landmeister, membre de l'ordre des chevaliers génétiques - 38 ans

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 15 **INT** 15 **POU** 14 **DEX** 13 **APP** 17 **PdV** 16 **MD** +1D4

Armure : Plaques + tissée 1D10+1D6+1
Armes : Epée 2M 111% 2D8+1D6+MD ; Hache de Bataille 98% 1D8+2+MD ; Lance Feu 87% 5D6

Compétences : Connaissance de l'Europe 92%, Art politique 104%, Eloquence 85%, Persuader/crédit 82%, Sagacité 78%, Art de la guerre 86%, Esquiver 93%, Equitation 87%, Mentir/Comédie 92%...
Valeurs : Rusé, Honneur, Forte conviction, Haine des mutant

Description physique : Guy de Saint Blur guerrier et meneur d'homme de grand talent occupe malgré son jeune âge le poste très envié de Landmeister des terres sud-est du Vieux royaume depuis déjà plusieurs années. Il doit sa position pour une part à ses talents de généraux et pour une autre part à de nombreuses manigances et influences politiques auxquelles le réseau d'infiltration et d'information monté par la secte des chevaliers de l'hérésie n'est pas étranger. C'est un homme très versé dans les arts de la manipulation et du mensonge, sachant jouer double, voir triple, jeux avec beaucoup de facilité et de finesse. Un vrai comédien dans l'âme. Intelligent et très instruit ; issu d'une famille d'érudit ; il est toujours très agréable de tenir une conversation avec lui, même lorsqu'il est prêt a vous poignarder dans le dos. Si il approuve entièrement l'idéologie des chevaliers génétiques et celle de la secte de Von Killheim quant au sort à réserver aux espèces mutantes, une petite flamme d'humanisme brûle encore en lui. Petite flammèche qui va le pousser à trahir son maître à penser, trahison pour le bien de tous, avec quand même une petite touche d'intérêt, l'idée de reprendre le contrôle de la secte et de son réseau ne serait en effet pas pour lui déplaire.

Baron Klauss Karl Von Killheim

Maître de l'ordre des chevaliers de l'hérésie - 55 ans

FOR 14 **CON** 14 **TAI** 16 **INT** 19 **POU** 18 **DEX** 15 **APP** 20 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : Tissée 1D6+1
Armes : Epée longue 108% 1D10+1+MD ; Hache de Bataille 89% 1D8+2+MD ; Lance Feu 87% 5D6 ; Dague 65% 1D4+2+MD

Compétences : Connaissance Biologie 160%, Connaissance médecine 145%, Toutes les autres connaissance 98%, Premiers soins 88%, Potions 75%, Réparer/concevoir 84%, Art politique 112%, Eloquence 125%, Hypnose 112%, Persuader/crédit 110%, Sagacité 98%, Art de la guerre 47%, Esquiver 87%, Equitation 75%, Mentir/Comédie 102%
Valeurs : Machiavélique, Rancunier, Autosuffisant, Haine des mutant, Avide le pouvoir
Maladie mentale : sans sentiment (stade Grave)

Description physique : Charismatique, avec une voix et un avec un regard quasi hypnotique, Erudit et combattant talentueux, Von Killheim aurait put sans difficulté compter parmi les grands d'Europe si ces convictions et son fanatisme ne l'avait fait de lui un hors la loi. Si sa situation n'est pas pour lui plaire, il a néanmoins pris le parti de s'en amuser, amusement qu'il laisse parfois paraître par un petit sourire en coin. Son existence est guidée par deux choses, un esprit de vengeance que plus de vingt ans de clandestinité n'ont fait qu'accroître, et un besoin de pouvoir et de reconnaissance à la hauteur de son ego : énorme. Tous ses actes vont dans le sens de l'accomplissement de ces deux objectifs. Ses disciples et toute sont organisation ne sont à ces yeux que de simples outils pour arriver a ses buts, il ne montrera donc aucun regret ni déception le jour où il sacrifiera une partie de son organisation et de sa fortune.

Monsignor Matheos Pyros

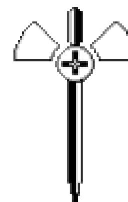
Eveck de l'église du sincère repentir, Grand Inquisiteur de la Sainte Croisade - 39 ans

FOR 09 **CON** 11 **TAI** 12 **INT** 18 **POU** 16 **DEX** 12 **APP** 18 **PdV** 12 **MD** aucun
Armure : Aucune.
Armes : Dague 28% dégâts 1d4+1

Compétences : Mémoriser 75%, Connaissance de l'Europe 103%, Connaissance monde ancien 35%, Théologie 95%, Eloquence 85%, Persuader/crédit 72%, Sagacité 93%, Prêtrise 64%, Esquiver 43%, Equitation 56%...
Valeurs : Arrogant, Rusé, Fanatique, Ambitieux

Description physique : Cadet d'une petite famille noble Spanyarde , Pyros à voué sa vie à l'église du sincère repentir, qu'il sert avec autant de dévotion que d'intérêts personnels. Sa naissance, sa foi mais surtout sa ténacité à toute épreuve, lui ont permit de gravir rapidement dans la hiérarchie jusqu'à devenir Eveck, avec le statut et les prérogatives - très convoités - de grand inquisiteur de la Sainte Croisade. Très caractériel et colérique, Pyros aime avant tout deux choses : se faire obéir et se montrer supérieur en toute occasion. Son esprit retors, son talent pour cerner les gens et la très bonne connaissance de l'Europe et de sa politique, font de lui un adversaire redoutable et un inquisiteur parmi les plus efficace. Sa grande faiblesse reste son tempérament colérique, qui le conduit parfois à commettre des erreurs pouvant ruiner au dernier instant des machinations longuement préparées.

La Secte des Chevaliers de l'Hérésie



Le symbole de reconnaissance de l'Ordre des Chevaliers de l'Hérésie

Ce groupuscule comptant dans ses rangs guerriers et scientifiques a été fondé il y a une vingtaine d'année par celui qui est toujours son dirigeant et maître à penser, le Baron Klauss Karl Von Killheim. Pour bien comprendre les mobiles et les objectifs de cette secte, il convient de revenir sur la personnalité du Baron et sur les raisons qui l'ont conduit à créer cette secte. Von Killheim, Noble germain cousin par alliance de l'actuel Obermeister, après une bonne éducation rejoint les rangs des chevaliers génétiques. Ses liens de parenté mais aussi l'application qu'il met à accomplir sa tache font rapidement de lui un officier très en vue. Quelque peu versé dans les arts de la sorcellerie, il réalisera durant ces années au service des chevaliers génétique l'aide potentielle que la

science pourrait apporter à l'extermination mutante. Malheureusement à sa grande exaspération, pour des raisons et des préceptes (proches de ceux de l'église du sincère repentir) qu'il juge bassement politiques et anti-germanique, l'ordre des chevaliers rejette toute utilisation massive de moyens technologiques. Faisant néanmoins part de ces idées progressives aux principaux membres de l'ordre, il se verra présenter un refus catégorique. C'est alors qu'il décidera de quitter cette organisation passéiste, pour fonder son propre ordre qu'il nommera par défi : "l'ordre des chevaliers de l'Hérésie". S'il devait être hérétique, il l'acceptait désormais. Entré dans la clandestinité, il commença à bâtir son ordre. Au commencement constitué de quelques sympathisants et amis, auxquels vinrent s'ajouter des érudits et des scientifiques dont il se fit le mécène, l'ordre pris peu à peu de l'ampleur au fil des ans. Après quelques années d'errance en Europe, l'organisation fini par s'installer en terre de Gascoigne. Région qui présentait le triple avantage d'être loin de la Germanie, mais proche de forts contingents de chevaliers génétiques (lesquels forment l'essentiel des membres de la secte) souvent assez peu enclin à accepter la forte influence de l'église dans cette région. Depuis, bientôt, vingt ans dans la plus grande clandestinité, la secte concentre ses efforts dans deux directions : mettre au point des moyens de destruction massifs pour enrayer la menace mutante, employant pour ce faire des érudits et des scientifiques dans des laboratoires secrets ; accroître ses rangs de combattants, en infiltrant en particulier l'ordre des chevaliers génétiques. On compte ainsi au sein même des chevaliers génétiques, bien souvent à des grades élevés (le Landmeister de Saint Blur en est un exemple), des sympathisants à la cause. C'est ces amitiés et à cette infiltration à différents niveaux qui à permis à Von Killheim de financer sa cause et d'échapper jusqu'alors à ces anciens ennemis. Le dernier grand succès de la secte est l'aboutissement du projet MIDAS.

Doctrine : l'anéantissement de toute forme de dégénérescence physique et morale, et ce sans restrictions quant aux moyens à utiliser. L'ordre prône aussi un retour aux valeurs fondamentales de la chevalerie avec rejet de toute doctrine religieuse et de toute forme d'autorité contraire à ces idéaux.

Hiérarchie : à l'exception de Von Killheim qui se pose en maître absolu et incontestable, on ne peut pas vraiment parler de hiérarchie au sein de la secte.

Refuge : la secte compte quelques laboratoires secrets en France (prés de Parye et Mess) ainsi qu'en Germanie (aux alentours de la schwartzwald), et à sa base principale où réside Von Killheim en Gascoigne en un lieu dit appelé l'auberge du petit baron.

Effectifs : une cinquantaine de scientifique et érudits (essentiellement médecins et biologistes) ; 134 agents directement au service de la secte utilisés dans des missions de commando, d'espionnage ou de surveillance ; 92 agents infiltrés dans l'ordre des chevaliers génétiques ; 3 agents infiltrés au sein de l'église du sincère repentir dont un Eveck.

Alliés : aucun, quelques contacts avec les évolutionnistes.

Ennemi : Ordre des chevaliers Génétique (tendance conservatrice) ainsi que l'ensemble de leurs ennemis, Eglise du sincère repentir, toute forme de gouvernement.

Le projet Midas

A l'origine, une simple expérience sur un type de virus artificiellement, ce qui allait devenir le projet Midas est devenu plus par hasard une fantastique anomalie aux yeux des lois de la nature. Midas est ce que la biologie "pré-tragique millénaire aurait appelé un porteur sain, à savoir un porteur des germes et des virus de plus de quinze maladies mortelles infectieuse très virulente. Celui que l'on appelle Midas (seul spécimen vivant possédant ces capacités créé avant la disparition du Wissenschaft Buch VIII) est un jeune enfant. Du haut de ces six ans, ce petit ange auquel on donnerait le bon dieu sans confession est en un être dont le simple contact est mortel. Particularités qui fait de ce Bambin un arme aussi foudroyante que discrète, idéale pour semer la mort en toute impunité et en tout lieux (dans les cours des grands d'Europe par exemple).Si les plans de Von Killheim était initialement de créer une dizaine d'être comme Midas, la disparition d'un des livres d'expérience et la mort du scientifique à l'origine du "miracle", a obliger le baron à revoir à la baisse ses prétentions initiales en limitant dans l'immédiat son action à des assassinats très ciblés - dans l'optique de la vengeance qu'il nourrit envers ses pairs qu'ils l'ont rejeté vingt ans auparavant. Pour ensuite peut-être passer à une toute autre échelle.

Le tableau ci-dessous donne une correspondance entre le mode d'infection et la virulence de la maladie.

Type de contact	**Virulence**	**Temps d'incubation**
Contact physique simple	16	2 jours
Ingestion de nourriture infectée par contact	20	8 heures
Ingestion de nourriture infectée par salive	22	5 heures
Contact direct avec la salive ou la sueur	26	1 heure
Contact sanguin	30	10 minutes
Contact sexuel	30	10 minutes

***Note :** Les maladies virales transmises par Midas sont aussi contagieuses, mais avec une virulence moindre. Par exemple pour un contact avec une personne contaminée la VIR n'est plus que de l'ordre de 2 a 3D6.*

Midas

Petit ange, alias l'exécuteur des hautes oeuvres (comprenez le bourreau)- 6 ans

FOR 6 **CON** 08/45* **TAI** 7 **INT** 11 **POU** 12 **DEX** 12 **APP** 16 **PdV** 08 **MD** aucun
** : CON effective vis à vis des infections virales ou bactériologiques*

Armure : aucune
Armes : Morsure jet de DEX avec malus éventuel, effets voir tableau rubrique contact sanguin

Compétences : Mémoriser 25%, Commun 85%, Vieux Français 40%, Viel allemand 59% Sagacité 23%, Esquiver 33%...
Valeurs : Sans sentiments, Fanatique

Description physique : Sous les traits de ce jeune bambin, souriant et jovial, se cache un véritable petit monstre, élevé dans les préceptes et l'idéologie de la secte. Donner la mort est pour lui un jeux très innocent et souvent très amusant. Von Killheim, que l'enfant appelle papa, l'a endoctriné mais aussi éduqué pour en faire un petit enfant bien élevé capable de s'introduire dans toutes les cours d'Europe à l'instar de tout enfant de haute naissance. Car c'est bien là, le projet de Von Killheim, utiliser l'enfant pour assassiner sans coup férir de vieux ennemis, ou des personnes influentes en Europe (il n'y a finalement que 43 personnes qui l'éloigne du trône de Germanie).

L'Auberge du Petit Baron

L'auberge du petit baron est d'extérieur une auberge très cossue située en rase campagne au détour d'une route commerciale en Gascoigne à quelques lieues de la de la frontière avec l'Aquitior. Fréquentée en majorité par des voyageurs et des marchands de passage, c'est une auberge réputée pour ses prix et sa cuisine à l'égal de nombreuses autre, au détail prés que ses murs abritent le principal laboratoire de la dangereuse secte des chevaliers de l'hérésie - ainsi que les quartiers de son fondateur et gourou, le Baron Klaus Karl Von Killheim. Ce dernier, propriétaire et gérant des lieux, sous les traits d'un aubergiste affable, coordonne en toute impunité et discrétion les affaires et les actions de son réseau à travers toute l'Europe. Dans les sous-sols - dans lesquels on accède par un passage secret - érudits, scientifiques et hommes d'arme travaillent, étudient et se forment, profitant des trésors d'une riche bibliothèque et de l'un des laboratoires les mieux équipé du continent. C'est dans une des cellules du deuxième sous-sol (pièce 57) que se trouve le grand aboutissement des recherches conduites par le Baron depuis 15 ans : Midas.

Descriptifs des lieux intéressants

Dans ce chapitre on trouvera une description succincte des pièces se révélant d'un certain intérêt. Les numéros en entête correspondent avec les plans qui suivent.

Rez-de-chaussée :

12 - Chambre de l'aubergiste : Cette chambre toujours fermée à double tour, censé être la chambre de l'aubergiste n'est en réalité que rarement occupé, par des membres de la secte en visite.
13 - Débarras : Plus qu'un simple débarras, où ne s'entassent guère que quelques balais, le fond de cette pièce cache une porte secrète qui permet d'accéder à un escalier conduisant au sous-sols. La difficulté en terme de pourcentage et la compétence pour le découvrir est laissée au libre choix du MD, modulable selon les compétences des PJs.

Premier étage :

17 - Suite du baron : Cet ensemble de trois pièces constitue les quartiers de Von Killheim. Dans la première pièce (la plus grande des trois) on trouve le bureau du baron. Le mobilier e constitue de grande étagère couvertes de livres, de bibelots et autres objets sans grand intérêt (hormis une valeur monétaire), de trois fauteuils, et d'un bureau dans les tiroir duquel aucuns documents ni objets ne présentent grand intérêt. Derrière l'une des étagères, accolée au mur côté fenêtre, se trouve une cache secrète. Petite alcôve, ou le barons dissimule une partie de sa fortune : 400 à 500 mille pièces d'argent, en gemme s, lettres de créance et monnaie ; mais surtout VII ouvrages au titre évocateur de Wissenshft Buhr - mis à l'abris après le vol de Autério. La seconde pièce est la chambre du baron, où l'on trouve un lit et une commode. La dernière pièce, dont l'accès est interdit par une lourde porte équipée de deux solides serrures, est l'endroit où est entreposé dans des coffres en bois l'ensemble des documents comptables et administratifs de la secte.

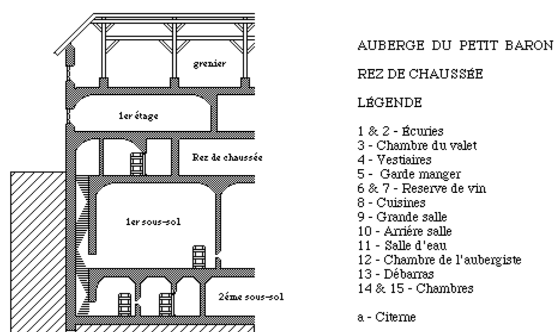
Premier sous-sol :

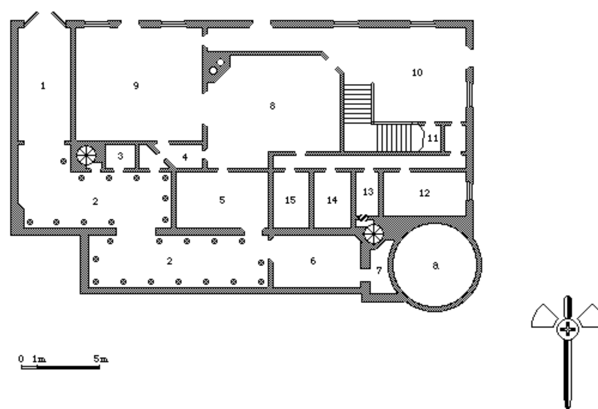
35 à 44 - Chambres : C'est dans ces petites cellules, au sens monastique du terme, que les scientifiques et autres disciples du Baron résident quand ils ne suivent pas leurs enseignements ou leur entraînement physique.
46 - Salle d'arme : Il s'agit d'un gymnase où s'entraînent les hommes d'armes du baron quand ils ne sont pas en mission.
47 - Bureau du baron : C'est depuis cette pièce que le baron dirigent l'endoctrinement de ces disciples, et surveille l'avancement des travaux de son laboratoire. Les documents que l'on trouve dans cette pièce ne sont que des papiers ayant rapport avec la doctrine de la secte ou des rapport scientifiques mineurs.
48 - Salle des enseignent : Cette salle de classe sert aussi à l'occasion de salle de briefing.
49 - Salle des écritures : Dans cette antichambre de la bibliothèque, deux à trois érudits travaillent en permanence à l'analyse et à la traduction d'ouvrages anciens.
50 - Bibliothèque : Comportant plus de 15000 ouvrages, couvrant un large éventail de domaines, cette bibliothèque n'a rien à envier a certaines Bibliothèque d'Université Française.

Deuxième sous-sol

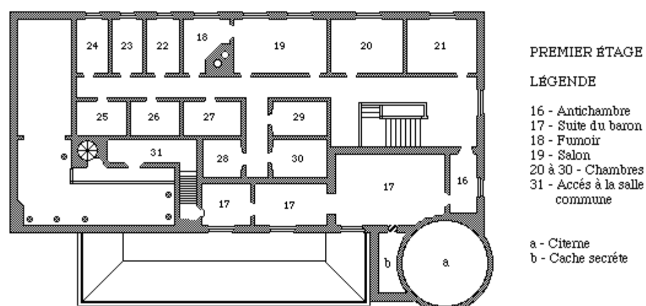
53 - Salle des collections : Ce véritable petit musée d'histoire naturelle, regroupe une belle collection de spécimens mutants provenant d'Europe et du moyen Orient.
57 - Cellule : À l'instar des autres cellules du sous-sol, cette pièce est équipée de système de filtration d'air et est fermée par une porte de verre étanche (un artefact datant du tragique millénaire). Ces particularités sont lié à la nature du résident des lieux : Midas. Le mobilier de la pièce est aussi assez surprenant, vu qu'il est plutôt inattendu de trouver en un pareil lieu une chambre d'enfant au sol jonché de jouets.

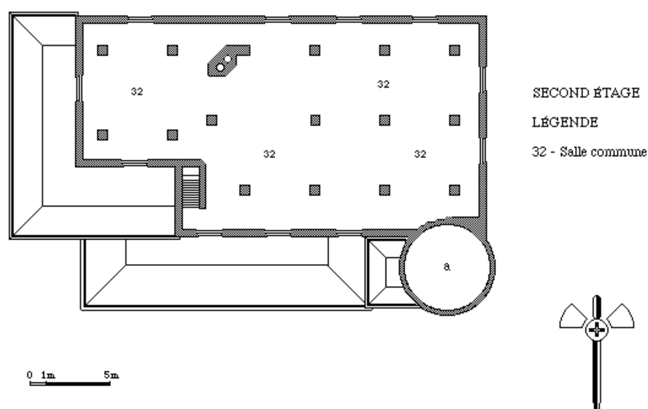
Plan d'ensemble et Rez-de-chaussée



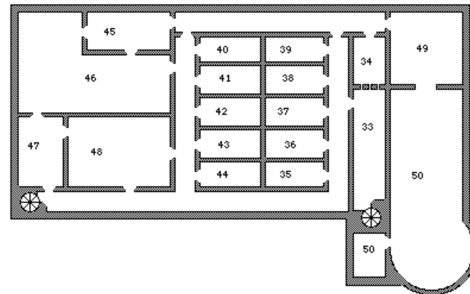


Premier et deuxième étage





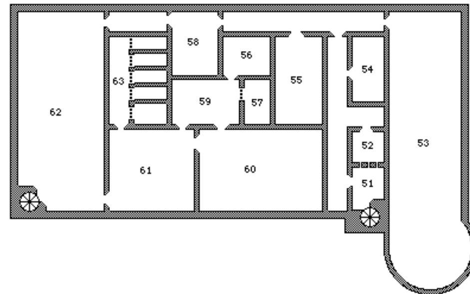
Premier et second sous-sol



PREMIER SOUS-SOL

LÉGENDE

33 - Barbacane
34 - Salle de garde
35 à 44 -Chambres
45 - Vestiaires
46 -Salle d'arme
47 - Bureau du baron
48 - Salle des enseignements
49 - Salle des ecritures
50 - Bibliotéque



SECOND SOUS-SOL

LÉGENDE

51 - Barbacane
52 - Salle de garde
53 - Salle des collections
54 - Remise
55 - Imprimerie
56 - Infirmerie
57 - Cellule
58 - Salle de détente
59 - Chambre de torture
60 - Salle de disection
61 & 62 - Laboratoires
63 - Petites cellules



0 1m 5m